

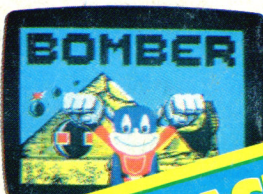
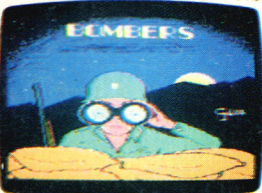
SPECIAL PLAYGAMES

14 GIOCHI

CBM 64
e 128



SPECTRUM
48 K



FAST LOADING
"BITURBO"

SPY STORY

In questo specialissimo numero di Special Playgames ci immergiamo nei misteri dello spionaggio. A questa branca della guerra "fredda" sono dedicati alcuni dei nostri servizi. C'è Impossibile Mission, una corsa contro il tempo e la morte. C'è soprattutto Saboteur, una battaglia tra Ninja e computer che vede quasi sempre vincitore quest'ultimo. Per chi vuole invece la tecnica abbiamo dato spazio ai Commodore compatibili e al QL, un computer che ci riserva sempre sorprese. Infine un articolo sul Faidatè delle piste: Scalextrix.



MANDATECI I VOSTRI PROGRAMMI !!!

POTRETE VINCERE

**da Lire 300.000 a 1 milione per gioco pubblicato
Lire 150.000 per il listato**

**Telefonate al 02/8361077
cassette e listati non pubblicati non verranno restituiti**

Dir. Resp. Elvio Fantini

Edizione Società Edizioni Internazionali - Via Ausonio, 26 - 20123 Milano
Reg. presso il Trib di Milano N. 426 del 22/09/1984 - Sped. in abb. post. gr. III/70
Distribuzione MEPE - Via G. Carcano, 32 - Milano - Stampa Grafika '78 - Pioltello

SULLA CASSETTA



CBM 64 LATO A



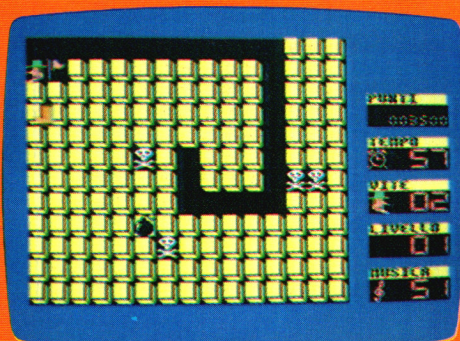
SPECTRUM LATO B

- | | | |
|----|-------------------|-------------------------|
| 4 | Flags | - Bowl |
| 5 | Troubleland | - George to great party |
| 6 | Plight | - Virago |
| 7 | Bombers | - Blastin |
| 8 | Acchiappafarfalla | - Football |
| 9 | XX | - Bomber |
| 10 | Bionic | - Commandos |

IN QUESTO NUMERO

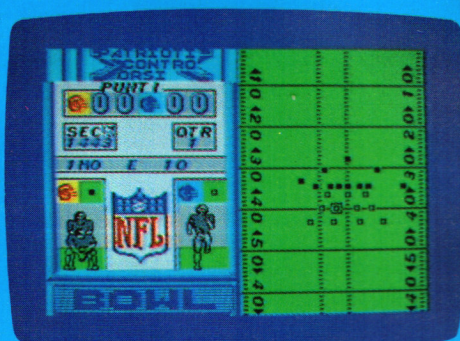
- | | |
|----|--|
| 11 | La classifica del miglior software del mese |
| 12 | L'industria del QL, un computer pieno di sorprese |
| 17 | Impossible mission, ovvero un agente in difficoltà |
| 20 | I Commodore compatibili: il Pc 10 e il Pc 20 |
| 23 | Saboteur: il Ninja è arrivato in Occidente |

FLAGS



Parecchi anni addietro il capitano Kurt aveva nascosto un tesoro su un'isola deserta dell'est asiatico. Ritornato nella sua isola per recuperare il tesoro e godersi quindi i frutti della sua fatica scopre che il campo, dove è nascosto il bottino è stato minato. Aiuta il Capitano a muoversi con cautela sulla griglia per raggiungere le bombe da disinnescare prima che il tempo finisca. Per aumentare il tuo bottino raccogli le bandierine, ma evita accuratamente i mortali teschi e i micidiali calci degli stivali. Ricorda che con l'avanzare dei livelli aumenteranno anche i teschi e gli scarponi così come le bombe da disinnescare saranno in numero sempre maggiore.

BOWL



Il bellissimo football americano rivive in questo gioco, sicuramente uno dei più belli e complicati mai pubblicati. Per questo numero vi diamo le informazioni sommarie, sul prossimo Special Play le istruzioni complete. Dopo il calcio d'inizio la squadra in attacco deve conquistare il touchdown sempre andando in avanti. Ha quattro occasioni per volta per guadagnare le yard che lo separano dal punto. Quattro tempi da 15 minuti e un po' di pazienza (un mese, cosa volete che sia!) per imparare (per chi non gioca a football americano) tutte le regole del gioco.

CBM 64

TASTI

SPECTRUM

JOYSTICK PORTA 2

F1	istruzioni/pausa
F3	controlli/musica on-off
F5	livello/cambia musica
FUOCO	gioco
F8	abortisce il gioco
FUOCO+sx	scroll a sinistra
FUOCO+dx	scroll a destra

JOYSTICK KEMPSTON

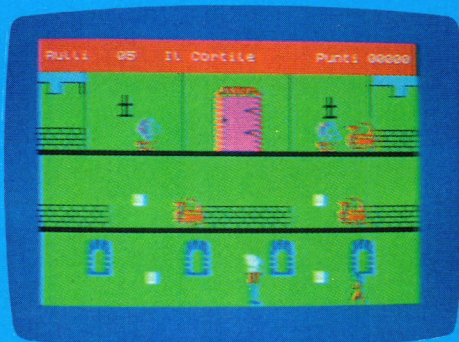
Q/ENTER	destra 1/2 giocatori
1/SPACE	sinistra
CAPS/P	basso
A/B	alto
S/O	fuoco

TROUBLELAND



Il piccolo Gill è stato per parecchio tempo nella terra dei burloni di guai e qui ha imparato a combinare delle terribili marachelle. Ma questa volta sembra averla combinata veramente grossa. Dopo aver infatti disseminato dappertutto le chiavi del vecchio recinto in uno dei castelli del paese vi si è nascosto. Aiuta la povera angosciata madre, che, ignara di tutto, ripercorre a ritroso il cammino del suo mattacchione figliolo a recuperare tutte le chiavi necessarie per arrivare al bambino. Dovrai però fare attenzione ad evitare gli amici del piccolo che tenteranno di impedirle di raggiungerlo. Ricorda inoltre che se riuscirai ad acchiappare il cagnolino avrai una vita in omaggio.

GEORGE TO GREAT PARTY



Il caro e vecchio George è stato invitato in un castello molto strano. Al suo interno si sta svolgendo un party animato da un mucchio di sorprese. Per poter entrare nel castello e partecipare alla festa George deve prima recuperare in giro per le mura tutti gli inviti che sono stati appuntati nei vari schermi. Poi si aggira per le tantissime stanze del castello facendo conoscenza di molti simpatici ma anche pericolosi giocattoli.
Buon divertimento George!

CBM 64

TASTI

SPECTRUM

JOYSTICK PORTA 2

F1 ricomincia dall'ultimo livello raggiunto

SPAZIO pausa

JOYSTICK KEMPSTON

O sinistra

P destra

FUOCO salto

2 pausa

1/2/3/4 diversi itinerari del party

PLIGHT



Il perfido dottor Strupper ha inventato un micidiale veleno con il quale minaccia di contaminare gli acquedotti terrestri se non gli verrà consegnata un'ingente somma di denaro. Tu sei stato scelto per introdurti nel laboratorio sotterraneo del dottore per recuperare l'antidoto necessario alla popolazione. Ma attento perché nei bui corridoi sono nascoste infinite insidie e mille pericoli, come la macchina lancia-saette, della quale non ti sarà difficile trovare il bottone di azionamento, e i terribili robot che toccandoti ti uccideranno all'istante. Dovrai anche fare attenzione ai numerosi trabocchetti. Potrai però utilizzare i teletrasportatori che ti porteranno nella zona di colore prescelta.

VIRAGO



Un allucinante viaggio nella terra di Satana assieme a Virago, una specie di indemoniata che può possedere la nostra mente in soli pochi secondi. Inizialmente dobbiamo scontrarci con degli esseri deformi e dobbiamo raccogliere quattro oggetti senza farci beccare. Poi occorre far propri i segni dello Zodiaco infilandoci in pertugi pericolosissimi. Poi dobbiamo essere così bravi ad impossessarci del chiavistello della Mente per battere Virago sul suo stesso piano, quello del controllo mentale dei pensieri e dei gesti.

CBM 64

TASTI

SPECTRUM

JOYSTICK PORTA 1 e 2

FUOCO JOY 1 1 giocatore

FUOCO JOY 2 2 giocatori

O sinistra

P destra

A salto

X fuoco

BOMBERS



Appassionati videogamers è il momento di procurarsi il primo amico che vi capiterà sotto mano perché sta per iniziare una entusiasmante battaglia a colpi di artiglieria pesante in cui verrà messa a dura prova la vostra mira come la vostra abilità di tiratore. I due contendenti, al comando di un potente pezzo di artiglieria pesante, avranno a disposizione a turno la possibilità di colpire l'avversario dopo un'attenta regolazione dell'alzo e della potenza di tiro del proprio cannone in una battaglia all'ultimo respiro. Se vorrete ascoltarci ecco un consiglio: sceglietevi un compagno di gioco meno abile di voi.

BLASTIN



Un'astronave sperduta nelle galassie ha un'unica possibilità di riportare a casa salvo il proprio equipaggio. Trovare su qualche pianeta il combustibile per equipaggiare e riempire i serbatoi. Per prima cosa dunque il nostro comandante dovrà posizionare i due reattori di coda dell'astronave e poi dirigersi all'interno dei "buchi neri" per reperire il combustibile. Attenzione alla forza magnetica e ai tanti, troppi nemici!

CBM 64

TASTI

SPECTRUM

JOYSTICK PORTA 1 e 2

JOYSTICK KEMPSTON - SINCLAIR

Z/C sinistra

X/V destra

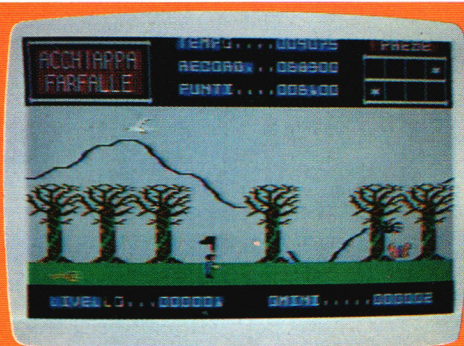
A/S alto

W/E laser

1/0 raggi plasma

CAPS pausa

ACCHIAPPAFARFALLE



Il nostro amico Willy ha partecipato ad una gita in campagna e tra i vari giochi inventati per trascorrere il tempo divertendosi è stata indetta una gara di caccia di farfalle. Ogni partecipante è stato munito di un retino, un coltello ed uno spruzzatore, arnesi che può cambiare abbassando la joystick. Aiuta il tuo amico a raggiungere ed acchiappare il maggior numero possibile di farfalle, stando però molto attento ai corvi, agli scorpioni, ai ragni e alle api, animali che è facilissimo trovare nei boschi. Ricorda inoltre che le api potranno essere eliminate solo con lo spruzzatore. Man mano che avvanzerai nel gioco le difficoltà aumenteranno per Willy, ma siamo certi che saprete fare sempre di meglio.

FOOTBALL



C'è forse qualcuno di voi che non sa giocare a pallone? Non crediamo. Questo gioco dura 10 minuti per tempo, più schiacciate il joystick e più forte tirate. Attenzione a non causare troppi rigori e ricordate che avete 10 secondi di tempo per battere la massima punizione. I più abili sanno anche fare sponda con il limite laterale del campo.

CBM 64

TASTI

SPECTRUM

JOYSTICK PORTA 2

F7 pausa

JOYSTICK KEMPSTON

1+0 lascio gioco

ENTER pausa

U/V alto 1/2 giocatori

X/M basso

A/H sinistra

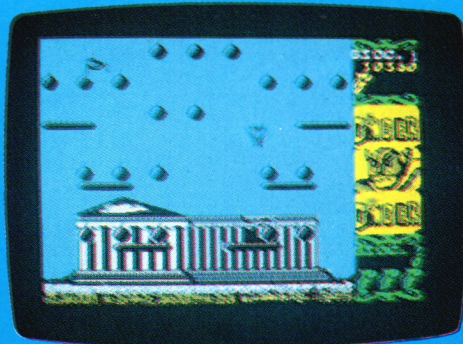
D/K destra

XX



Giovannino seme di mele, chiamato così per la sua passione per la coltivazione di questo succulento frutto, ha finalmente deciso che è giunto il momento della raccolta. Essendo un tipo molto prudente, Giovannino aveva disseminato il frutteto di complicate trappole e saliscendi per scoraggiare eventuali ladri. Ma il nostro infaticabile e smemorato amico è altresì un tipo molto distratto ed ha smarrito la piantina delle trappole; dovrà quindi raccogliere i preziosi frutti rischiando la pelle. Aiutalo nella sua impresa e buon appetito.

BOMBER



Il classico gioco da bar portato sul vostro Spectrum. Dovete mettervi nei panni del simpatico omino che volazza per lo schermo alla caccia di tutte le bombe che deve raccattare prima che gli esplodano sul muso o prima di essere intercettato da uno dei tanti nemici. Sono molti gli schermi ma ancora di più le occasioni di lasciarci le penne!

CBM 64

TASTI

SPECTRUM

JOYSTICK PORTA 1

FUOCO inizio gioco

JOYSTICK KEMPSTON

1/2 uno/due giocatori

K tastiera

Q alto

A basso

N sinistra

M destra

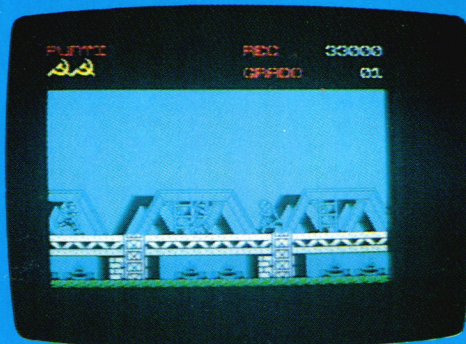
X salto

BIONIC



La tua astronave stava ritornando da un giro di perlustrazione per la vostra galassia, quando durante la manovra di atterraggio su un nuovo pianeta il computer comunica che a causa di un cattivo funzionamento di alcuni apparati meccanici l'astronave sta per scoppiare. Miracolosamente illeso dal disastro accaduto dovrai vagare sulla superficie del pianeta e nelle sue profondità per recuperare nell'ordine esatto tutti i pezzi che componevano l'astronave per cercare di ripartire alla volta del tuo pianeta di origine. Dovrai però fare molta attenzione agli alieni abitatori del pianeta che ti ospita, ma ricorda che per accelerare i tuoi spostamenti potrai usare i jeet pack, che stranamente sono disseminati un po' ovunque.

COMMANDOS



Il supremo comando delle forze alleate ha deciso che un manipolo di ardimentosi Berretti verdi deve infiltrarsi nel territorio nemico facendo sfracelli e cercando di fare più guasti possibili alle forze nemiche. Per avanzare il drappello può servirsi di piattaforme mobili e carri. Si troverà di fronte una base missilistica, un ponte e un campo di prigionieri. Nel corpo a corpo il coltello è l'arma vincente. Se no, a lunga distanza, può mitragliare o lanciare varie bombe e granate al fosforo. E alla fine il compito più difficile: salvare i compagni fatti prigionieri dal nemico.

CBM 64

TASTI

SPECTRUM

JOYSTICK PORTA 2

F3	pausa on
F5	pausa off
F7	elevatori

JOYSTICK KEMPSTON

tasti ridefinibili

TOP 20 GAMES

SPECTRUM TOP 10

COMMODORE 64 TOP 10

- 1 **FA Cup Football** (Virgin)
- 2 **Movie** (Imagine)
- 3 **Sky Fox** (Ariolasoft)
- 4 **Barry McGuigan World** (Activision)
Championship Boxing (Activision)
- 5 **Incredible Shrinking
Fireman** (Mastertronic)
- 6 **Hypersports** (Imagine)
- 7 **Winter Games** (Epyx/US Gold)
- 8 **Spellbound** (Mastertronic)
- 9 **Vectron** (Firebird)
- 10 **Commando** (Elite)

- 1 **Uridium** (Hewson)
- 2 **Hardball** (US Gold)
- 3 **Yie Ar Kung Fu** (Imagine)
- 4 **Kung Fu Master** (US Gold)
- 5 **Electra Glide** (English)
- 6 **Eidolon** (Activision)
- 7 **Kane** (Mastertronic)
- 8 **Zoids** (Martech)
- 9 **Bounder** (Gremlin Graphics)
- 10 **Lord of the Rings** (Melbourne House)

L'INDUSTRIA DEL QL

Se vogliono raggiungere un certo successo sul mercato, persino i "super computer" devono appoggiarsi a del software ben scritto. Il Sinclair QL è in commercio ormai da più di un anno, e nel corso di questo periodo una scelta fascia di software houses ha creato del software per questa macchina. Agli inizi dell'anno, nel corso di una conferenza stampa, sir Clive Sinclair difendeva la propria creatura affermando che il QL si sarebbe imposto sulla concorrenza (ad esempio sull'Atari 520ST) grazie al gran numero di programmi applicativi esistenti, numero che nessun concorrente era in grado di uguagliare a breve termine.

Sotto questo profilo, sir Clive aveva ragione: il QL ha tanto software a disposizione che lo si può usare fin dalla prima volta che lo si accende. Si pensi invece a quel poco di software che accompagna i computer del tipo ST: di per sé, il GEM non fa certo gridare al miracolo, e né il DR. LOGO né qualsiasi derivato del Basic prodotto dalla Microsoft riusciranno certo ad entusiasmare il mondo dei programmatori.

Rendendoci conto che la qualità e la quantità del software disponibile è un elemento cruciale per il successo di un computer, abbiamo voluto esaminare criticamente tutti i prodotti rivolti al QL — e per concederci un momento di relax abbiamo anche dato una occhiata ad alcuni dei giochi scritti per il supermicro della Sinclair. Il QL è il primo esponente di una nuova generazione di micro domestici/aziendali. Il suo cuore è il processore 68000 da 16/32 bit, il che gli ha permesso di spingersi oltre quella barriera dei 64K che era il limite

di tanti micro da 8 bit. Anche la velocità e lo shear sono di gran lunga superiori a quelli degli attuali microcomputer: anzi, la stessa potenza del QL è stata paradossalmente un problema per più di uno scrittore di software. Le esperienze di programmazione accumulate negli ultimi anni nell'ambito dello Z80 e del 6502 servono a ben poco nel contesto del QL. I programmatori hanno dovuto apprendere l'arte della programmazione in codice macchina 68000: alcuni ci sono riusciti, altri si sono arenati. In sostanza, ciò che è accaduto è che parecchi sedicenti autori di software hanno cercato di convertire giochi, utilità e altri programmi ideati per macchine come lo Spectrum e il Commodore 64 — incontrando un inevitabile fallimento, non solo perché le architetture degli schermi dei due computer sono diverse, ma anche perché l'architettura da 16/32 bit del QL è tutta un'altra musica per i programmatori.

Non si è ancora vista una quantità significativa di software che renda piena giustizia al QL: con questo non si vuol dire che non ci sia in commercio del buon software, ma solo che (forse con la sola eccezione dei package della Psion) il potenziale del QL deve ancora essere sfruttato appieno.

CASH TRADER — Prodotto dalla Sinclair Research, **Cash Trader** si rivolge al negoziante privo di nozioni di contabilità ma che vuole risultati veloci ed informazioni precise... e bisogna dire che **Cash Trader** non delude. Con la bellezza di 300K di codice suddivisi su tre microdrive, si può an-

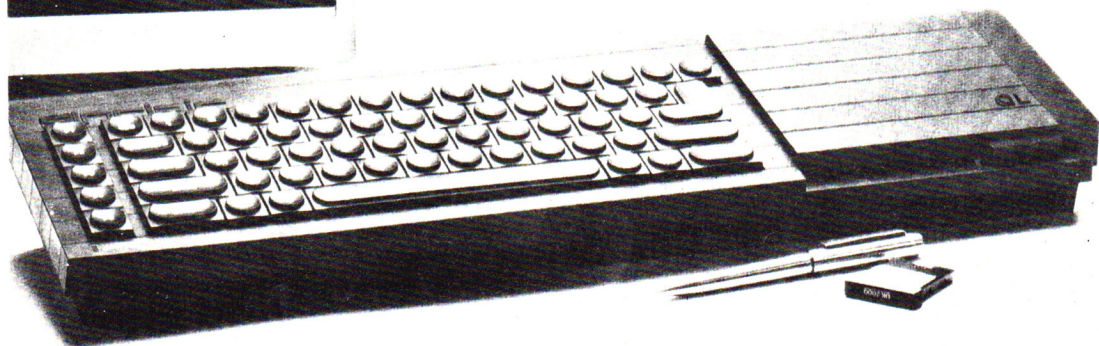
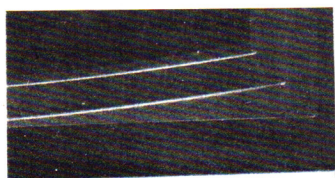
che temere che si tratti di un programma difficile da usare, ma non è così: il manuale è chiaro ed esauriente, e fornisce una quantità di esempi che aiutano l'utente ad afferrare le basi della contabilità. **Cash Trader** vuole assistere il negoziante che tratta soprattutto in contanti e che è piuttosto incostante nel tenere i libri — e ci riesce benissimo. La validità di questo programma è dimostrata dal fatto che esso viene attualmente convertito per girare su computer manageriali di gran lunga più costosi — ma il piccolo esercente sa che può ancora procurarselo per circa 70 sterline.

PROJECT PLANNER — Si tratta di un package di facile impiego in cui l'utente viene incoraggiato a suddividere un dato compito in una certa quantità di operazioni. Di ciascuna operazione vengono fornite la descrizione, la durata e il costo previsto, e l'utente deve specificare se una data operazione dipende dal completamento di altre operazioni. È proprio a questo punto che il programma dimostra appieno la propria utilità. Applicando la teoria dell'analisi dei percorsi critici, il programma crea un diagramma a barre orizzontale che visualizza la durata globale del progetto e suddivide le operazioni tra quelle che sono indispensabili e quelle che possono essere portate a termine con una certa elasticità. In questo modo, l'utente può decidere "a prima vista" quali sono le

operazioni più urgenti e quali meno. Si tratta di un programma di facile impiego (sotto il profilo dei dati che vanno immessi via tastiera), e sarà un valido aiuto per il manager — a patto che il compito in questione possa essere suddiviso in una serie di operazioni. **Project Planner** è prodotto dalla Sinclair Research e costa sulle 40 sterline.

GRAPHIQL — Edito dalla Talent Computer Systems e messo in vendita a 34,95 sterline, **Graphiql** si rivolge non tanto al progettista e all'architetto, quanto al disegnatore e al dilettante. Impiegando lo schermo a bassa definizione del QL, invece della precisione millimetrica sono il colore e la composizione ad essere accentuati. Con funzioni come l'ingrandimento e la definizione dello sfondo, si tratta comunque di un notevole passo avanti rispetto al "blocco da disegno elettronico": non siamo ancora al CAD, ma poco ci manca.

TASCOPY — Il programma **Tascopy** permette di produrre copie-schermo monocrome, in sfumature di grigio o in formato poster tramite una stampante con matrice a micropunti che disponga del modo bit image. Un'altra opzione permette all'utente di specificare in che modo ogni colore vada riprodotto dalla stampante. **Tascopy** (edito dalla Tasman Software) è stato collaudato su un'ampia gamma di stampanti tra le più diffuse, ed è utilissimo per pro-



durre copie ad alta definizione del display del QL.

SUPER SPRITE GENERATOR — Questo package si rivolge all'utente che vuole sfruttare al massimo le fantastiche capacità grafiche del QL. Il programma disegna una griglia sullo schermo, e usando i tasti del cursore l'utente può definire uno sprite sullo schermo. Una volta completati, gli sprite si possono memorizzare, e si possono anche produrre dei display animati con degli sprite messi in successione per dare l'illusione del movimento. Ottenuta la sequenza animata desiderata, la si può memorizzare in un unico file che poi potrà essere richiamato dai programmi dell'utente tramite le estensioni in Super Basic, che attivano, controllano ed animano gli sprite. Questo processo costituisce l'unica parte difficile del programma, dato che le funzioni relative al movimento, alle collisioni, ai piani ecc. hanno parametri molto complessi. Vale tuttavia la pena di sacrificare un po' di tempo per impraticarsene, poiché i risultati che si possono conseguire sono eccellenti. **Super Sprite Generator** è edito dalla Digital Precision e costa circa 25 sterline.

QL TOOLKIT — Il **QL Toolkit** (prodotto dalla Sinclair Research e posto in vendita a circa 25 sterline) rimedia a tutte le pecche del SuperBasic, le cui estensioni sono contenute in un file di 9K in codice macchina (EXTEN-BIN) e vengono caricate col primo caricamento del package. Le aggiunte fornite sono più o meno 58 — dai semplici comandi per la manutenzione dei file, come RENAME o TRUNCATE, ai più complessi comandi necessari per l'accesso casuale ai file. Il **Toolkit** non dirà molto al programmatore in erba, poiché impraticarsi del SuperBasic è difficile. Per il programmatore più evoluto si tratterà invece di un package molto utile.

ASSEMBLER — Questo programma della Computer One pone soprattutto l'accento sulla facilità d'uso e sulla velocità, e l'assenza dei macro e di un concatenatore potranno mettere in difficoltà solo i programmatori più esperti. La concorrenza (ossia la capacità di trattare e di assemblare simultaneamente) è più che sufficiente a compensare i piccoli difetti del

manuale e della gestione schermo, nonché il numero limitato di direttive disponibile. Tutto ciò conferisce una dimensione professionale ad un prodotto dal prezzo contenuto.

D-DAY — **D-Day** vanta ben 200K di programmazione, dei quali circa 20K riservati all'intelligenza del computer. Non appena caricato, il gioco offre all'utente una serie di menu, il primo dei quali offre un'opzione tra il giocare da soli o in due. Si può anche scegliere uno dei quattro scenari proposti, e il giocatore può scegliere se usare piccoli o grossi contingenti. Lo schermo è suddiviso in due finestre: quella superiore presenta una mappa tattica, e in quella inferiore vengono visualizzate le istruzioni possibili. La meccanica del gioco è semplice, e la grafica è ottima. La programmazione del gioco è più che adeguata, anche se non sarebbe stato male riservare un po' più di codice all'intelligenza del computer. Così com'è, il programma (edito dalla Games Workshop e messo in vendita a 24,95 sterline) fornisce un avversario certamente agguerrito, ma resta l'impressione che con la memoria disponibile si sarebbe potuto fare di meglio. Sembra proprio che questo sia un punto debole comune a buona parte del software per il QL.

TYCOON — Edito dalla Newtech Publishing, **Tycoon** (19,95 sterline) è un misto di parole crociate e di simulazione finanziaria... e il risultato non è affatto male! I giocatori (fino a un massimo di sei) devono guadagnare quanti più soldi possibile, e fanno ciò risolvendo i cruciverba e vendendone le soluzioni alla banca. I cruciverba sono 49, e sempre più difficili. Ciascun giocatore può scegliere il proprio livello, oppure lasciare che sia il computer a deciderne uno a caso. Durante la partita, le opzioni comprendono l'acquisto di lettere casuali o specifiche da inserire nel cruciverba, la restituzione di un prestito, degli investimenti oppure la vendita di una parola. **Tycoon** è un gioco molto originale che arricchirà la biblioteca del software per il QL.

SUPER BACKGAMMON — Si tratta di un ottimo adattamento dell'ormai celebre gioco da tavolo: si gioca in due (e in questo caso il computer funge da tavolo verde

“intelligente”) oppure si può giocare col computer... ma sappiate che in questo caso sarà quasi sempre il computer a vincere. Il programma (edito dalla Digital Precision e in vendita a circa 16 sterline) è corredato di esaurienti istruzioni. Il computer ignora le mosse irregolari: quando non si riesce proprio ad escogitare la mossa più adatta, basta digitare 100 per chiedere consiglio al QL. **Super Backgammon** è un package molto divertente in cui si può toccare con mano la cura riservata ad ogni dettaglio della programmazione.

MONITOR — Edito dalla Computer One, **Monitor** è molto di più che un ausilio per il debugging di un programma in codice macchina: oltre alla funzione debugging, esso tiene sotto controllo praticamente ogni aspetto del QL. Accluso al **Monitor** (24,95 sterline) c'è un manuale di ben 40 pagine, strapieno di utili informazioni. In definitiva, si tratta di un ottimo programma, meritevole di entrare a far parte dell'arsenale di ogni programmatore in codice macchina.



N. 2 - Anno I

32 PAGINE
A COLORI
CHE "GIRANO"
SUL CBM 64

WAR GAMES

10
VIDEOGAMES
FAST LOADING
"BITURBO"



NEI CIELI DELLA LIBIA,
SUI MARI DEL PACIFICO,
NELLA GIUNGLA DEL VIETNAM
GUERRA, SOLTANTO GUERRA!

**QUESTO MESE
IN EDICOLA
PER I "GUERRAFONDAI" DEL 64!!!**

IMPOSSIBLE MISSION



Ciò che sembra davvero impossibile è che la US Gold sia finalmente riuscita a produrre una versione Spectrum di **Impossible Mission**, che da tempo è uno dei più grandi bestseller di tutti i tempi — ma sui computer meno adatti. Ora anche lo Spectrum può finalmente conoscere non solo le avventure dell'agente speciale 4125, ma anche le grandiose animazioni, l'ottima grafica e i tremendi rompicapo del gioco. **Impossible Mission** è il re dei giochi di piattaforme: non basta compiere incredibili acrobazie sulle piattaforme e sugli ascensori, ma bisogna anche usare l'astuzia per avere la meglio sui robot killer nonché risolvere degli enigmi veramente difficili.

Il giocatore si trova nei panni dell'addestratissimo agente 4125; la sua missione è di penetrare nelle trentadue stanze della fortezza sotterranea del malvagio Elvin Atombender e di impedirgli di trasformare la Terra in una nube di gas e di lustrini, proprio come in **Guerre stellari**. Elvin è uno scienziato pazzo, e come tutti gli scienziati pazzi che si rispettino si è circondato di robot assassini e ha nascosto la parola d'ordine che apre la porta del suo laboratorio tra i macchinari sparsi sui vari livelli. Dovrete frugare in tutti gli angoli e poi servirvi di tutti gli elementi che avrete trovato per formare le schede perforate che vi permetteranno di entrare, ospiti indesiderati, nel laboratorio di Elvin.

4125 è un agente del calibro di un Bond o

di un Rambo. Anzi, è così atletico e sicuro di sé che affronta a mani nude le schiere di robot di Atombender — contando solo sulla propria audacia e le proprie doti acrobatiche per evitare i loro raggi al plasma. In effetti, l'unico equipaggiamento che ha con sé è il proprio fido microcomputer MIA9366B da polso: questo orologio digitale "potenziato" contiene tra l'altro un radiotelefono che permette di chiamare il mainframe della base e farsi aiutare a risolvere il rompicapo.

Ciò che più è brillante del gioco non è la vicenda (che pure è meglio di tante altre) ma il suo look complessivo. Si dice che i movimenti dell'agente speciale (corsa, giravolte e salti) siano stati realizzati al 'rotoscope' — cioè una persona reale è stata filmata mentre eseguiva queste azioni e poi gli sprite sono stati ricalcati sulle inquadrature del film. Sia come sia, il risultato è incredibile. È proprio il realismo dell'animazione a rendere così appassionante il gioco: si fa talmente il tifo per il povero vecchio 4125 che sembra quasi d'essere al cinema!

A) Ecco il vostro grosso vantaggio: il pannello di controllo che può essere richiamato ogni volta che vi trovate nella tromba centrale degli ascensori.

1 — Con questi due pulsanti potete eseguire lo scanning dei pezzi del puzzle raccolti, in modo di scegliere quelli su cui intendete lavorare nello spazio di lavoro. È un po' laborioso perché si possono vedere

solo due pezzi per volta... ma cosa pretendete da un orologio da polso?

2 – Si può passare dalla mappa allo spazio di lavoro accendendo e spegnendo il terminale da polso.

3 – Premendo qui potete avvicinare e allineare i pezzi per controllare se combaciano.

4 – Premete qui per memorizzare il pezzo che avete sottomano. Chi usa un joystick con fuoco automatico stia attento però a non cancellare i puzzle già completati per errore!

5 – Avete buttato via un pezzo buono? Premete qui per recuperarlo.

6 – Molto comodo: premendo qui si congela il gioco e si può andare tranquillamente a mangiare un panino.

7 – Dito: un attrezzo fondamentale per premere i bottoni del pannello di controllo e maneggiare i pezzi nello spazio di lavoro.

8 – Usate questi tre pulsanti per cambiare il colore del pezzo che state trattando: perché combacino, due pezzi devono essere dello stesso colore.

9 – Usate lo spazio di lavoro per mischiare, invertire e sovrapporre i pezzi del puzzle finché combaciano. Le schede perforate così ottenute vi permetteranno di entrare nel laboratorio di Atomfender e di sventare il suo piano nefando. Quando non vi serve per riunire i pezzi, questo spazio diventa la finestra della mappa, sulla quale appaiono le posizioni relative delle stanze già visitate.

10 – Ecco i due pezzi sui quali state lavorando in questo momento.

11 – Premete qui per chiamare automaticamente lo ZX81 del quartier generale, che con la sua potenza vi permetterà di organizzare i pezzi del puzzle e vi dirà se bastano a comporre una scheda perforata.

B) A differenza di certi nuovi giochi, qui la stanza della musica non è un semplice espediente per farvi perder tempo. Non appena cominciate a perquisire l'apparecchio, sulla scacchiera viene suonata una sequenza di note: ripetete la sequenza, dalla nota più bassa alla più alta, e qualcosa vincerete! A titolo d'esempio, ecco quattro delle 32 stanze che dovrete esplorare prima di poter comporre le schede perforate necessarie a penetrare nel covo di Atombender. Per perquisire a fondo una stanza ci vuole un sacco di tem-

po, e se venite uccisi da un robot sarete penalizzati di dieci minuti.

C) 1 – Per perquisire un oggetto non dovete far altro che sostare davanti ad esso e spingere: apparirà una finestra in cui una linea in movimento indica la durata della perquisizione. Tenete d'occhio i robot e state pronti a darvela a gambe.

2 – Potete volare... se prendete la rincorsa e se la distanza non è più ampia di un ascensore. È molto comodo quando il pavimento è pieno di buchi, ma state attenti: non sempre funziona...

3 – Questo è un robot sanguisuga che copia ogni vostro movimento, quale che sia la piattaforma su cui vi trovate. Potete superarlo con un salto, ma sappiate che è molto veloce.

4 – L'accumulo di energia è un pericolo raro ma serio: a volte vi disintegrerete senza motivo apparente! Il fatto è che quando entrate in una stanza entra in azione un timer, che quando raggiunge lo zero... zap! L'unico modo per evitare questa insidia è di usare lo snooze... che però non dura a lungo, quindi sbrigatevi!

D) 1 – Non sperate che questo robot sia addormentato: farà il morto finché non raggiungerete la sua piattaforma, e poi vi aggredirà. Il solo modo di evitarlo è di corrergli incontro (sul serio!) e saltargli sopra all'ultimo momento, e poi schizzare all'ascensore prima che abbia il tempo di voltarsi!

2 – In gran parte delle stanze ci sono due terminali di sorveglianza: si può evitarli tirando dritto e usando tutti i "lift reset" e gli "snooze" vinti per chiamare gli ascensori o paralizzare momentaneamente i robot di quella stanza.

3 – Ecco un robot monotono che non fa altro che andare su e giù per la piattaforma, di sentinella... che lavoro noioso! Non è in grado di accorgersi di voi e quindi per schivarlo basta balzarli sopra quando fa dietrofront alla fine della piattaforma.

4 – Questo modello si accorge della vostra presenza e fa immediatamente fuoco. Nel software di questo robot però c'è un difetto: per sparare dev'essere immobile. Basterà quindi tenersi fuori della sua portata per perquisire in pace la mobilia.

E) 1 – Occhio ai robot: ce ne sono di otto tipi, e basta toccarne uno qualsiasi per finire disintegrati. Non farete molta strada se non imparerete a conoscerli bene e ad



agire di conseguenza.

2 - Servirsi accortamente degli ascensori può essere di per sé un puzzle interessante.

3 - Premendo "Fire" viene attivata la vostra unica arma - un incredibile salto che vi fa superare robot assassini e abissi senza fondo!

4 - Per fare un salto come questo vi occorrono un tempismo eccezionale e una lunga rincorsa - e spesso ce la farete solo per un pelo. A volte poi dovrete sgambare a mezz'aria prima di fare il salto vero e proprio!

F) 1 - Uno dei modi migliori di superare un robot che fa fuoco è di saltargli sopra

mentre fa dietrofront alla fine della piattaforma e poi darsela a gambe prima che se ne accorga.

2 - Nel palazzo di Atombender ci sono macchine per tutti i gusti, dai computer ai distributori di caramelle. Ebbene sì: dovrete perquisire anche il bagno!

3 - Sempre più tosta... Questo modello vi tallona e vi spara senza mai demordere. Qui ci vuole uno "snooze"!

4 - Ogni volta che si riprende il gioco, la sequenza delle stanze cambia. Gli oggetti e le piattaforme restano gli stessi, ma cambiano i modelli dei robot presenti nella stanza, e così pure le posizioni dei pezzi del puzzle.

PC 10 E 20 OVVERO LA COMPATIBILITÀ

Il Commodore Px10 incorpora un micro-processore 8088 a 16 bit che opera con sistema Ms/Dos 2.0-2.11, totalmente compatibile Pc Ibm.

Nella configurazione standard, la memoria Rom è di 8 Kbytes, mentre la Ram è di 256 Kbytes, che corrispondono grosso modo a 150 cartelle dattiloscritte. La memoria Ram può però essere espansa, per gli usi più gravosi del computer, fino a 512 Kb o a 640 Kb, con l'inserimento di chip direttamente all'interno del computer, e senza occupare slot esterni.

La potenza del sistema può ulteriormente essere espansa ricorrendo ad un disco fisso da 10 Mbytes collegabile attraverso uno dei cinque slot di espansione della macchina. Ciascun disco fisso incorpora una scheda di controllo che è in grado di gestire altre due unità disco, occupando comunque un unico slot.

Gli altri slot del Pc10 possono essere occupati da una scheda video/grafico monocromatico IBM compatibile, dall'adattatore grafico colore, da altre schede disponibili sul mercato di altre società produttrici, oppure ancora da altre unità disco.

Nell'ipotesi comunque di un Pc10 in configurazione estesa, con quattro unità disco, due dischi fissi, memoria Ram da 640 Kbytes e adattatore grafico colore, rimangono ancora disponibili tre slot di espansione.

Particolarmente interessanti sono le capacità grafiche di Commodore Pc10: il video ha un formato di 25 righe per 80 colonne con una definizione di 160x100 punti con 16 colori. Sempre sfruttando i sedici colori disponibili è anche possibile lavorare in alta risoluzione, con una definizione di 320x200 punti. La massima risoluzione si ottiene lavorando con un solo colore: 640x352 punti.

Anche in questo campo però le possibilità di espansione sono notevoli. Ricorrendo ad una scheda grafica compatibile IBM, si raggiungono infatti in bassa risoluzione i 160x200 punti sempre a 16 colori.

Se si limita invece l'utilizzo dei colori ad una gamma di 4, la definizione raggiunge i 640x200 punti, mantenendo le medesime prestazioni anche in versione monocromatica.

Nel caso servisse poi tanta memoria in più è disponibile anche il Pc20 con disk drive da 360 K e hard disk da 10 Mb.

Sono complessivamente caratteristiche di tutto rispetto, che trovano pochi concorrenti anche nell'ambito degli stessi IBM compatibili e che comunque pongono i Commodore Pc10 e Pc20 in posizione di assoluta supremazia soprattutto se si tiene conto del rapporto molto favorevole tra prestazioni e prezzo.



CARATTERISTICHE TECNICHE DEL Pc 10

Unità centrale:

CPU 16 bit 8088
Unità aritmetico-logica 8087 opzionale
Campo indirizzi fino a 1 MB
Frequenza di clock 4,77 MHz

Memoria:

RAM 256 KB
Espansione interna RAM 512/640 KB
ROM 8 KB (BIOS)

Interfacce:

Parallela (Centronics)
Seriale (RS 232)
Interfaccia tastiera (di serie)
Scheda video monocromatica
80 caratteri / 25 righe
Matrice 9x14

Espansioni:

5 slot per schede (MS/DOS compatibile),
di cui 2 per schede video e disco rigido

Drive:

2 drive 5 1/4" 360 KB - Interfaccia FD alta
velocità, max 4 drive

Tastiera:

Alfanumerica, 84 tasti, tastierino numeri-
co, 10 tasti funzione, tasto roll over. Versio-
ne italiana, tedesca, inglese, francese,
ecc.

Monitor:

12", monocromatico verde, P39, larghezza
di banda 20 MHz (di serie)

Scheda di espansione video opzionale:

Compatibile con scheda video monocro-
matico IBM matrice 8x14 e con scheda co-
lore grafica IBM: 40x25 caratteri/riga e
80x25 caratteri/riga, 16 colori

Grafica:

160x100 punti 16 colori
320x200 punti 16 colori
640x200 punti monocromatica

Espansioni:

160x200 punti 16 colori
320x200 punti 16 colori
640x200 punti 4 colori
640x352 punti monocromatica

Sistema operativo: DOS 2.11

BIOS:

Routine di input/output 8 KB ROM, gestio-
ne interrupt e caricamento dischetti.

DOS:

Viene caricato automaticamente dal di-
schetto.
Gestione file e interprete di stringa di co-
mandi.
Versioni differenti a seconda della tastiera.

BASIC:

Viene caricato dal dischetto. Compatibile
con IBM BASIC A. Comandi supplementa-
ri di programma per grafica.

Prezzo di listino L. 3.800.000 + IVA

CARATTERISTICHE TECNICHE DEL Pc 20

La differenza sostanziale tra i due modelli
è l'inserimento del disco rigido da 10 MB
nella configurazione di base, per cui si
avranno a disposizione le seguenti carat-
teristiche:

- Disco rigido da 10 MB di memoria, per il-
processo e l'immagazzinaggio di grosse
quantità di dati.
- Floppy disk drive da 5.25" con la capaci-
tà di 360 Kb per il caricamento del sistema
operativo e dei vari linguaggi.
- Microprocessore Intel 8088.

- 256K RAM espandibili a 640K RAM.
- Sistema operativo MS/DOS 2.11.
- Interfaccia seriale RS 232 e parallela
Centronics.
- Monitor da 12" monocromatico con la re-
lativa scheda video.
- 5 porte di espansione.
- Tastiera ASCII e italiana.
- Microprocessore aritmetico 8087 opzio-
nale.
- Scheda grafica a colori opzionale.
- Prezzo di listino L. 6.100.000 + IVA

SABOTEUR: UN NINJA SUPER

Ultimamente, sono stati numerosi i giochi d'arti marziali rivolti allo Spectrum — tra di essi, **International karate** della System 3, **The way of the exploding fist** della Melbourne House, **Ye Ar kung fu** della Imagine e **Bruce Lee** della US Gold — ma l'ultimo gioco pubblicato dalla Durell Software, **Saboteur**, fa decisamente categoria a sè.

La vicenda di **Saboteur** vi mette nei panni di un guerriero Ninja incaricato di una missione di sabotaggio. Penetrate così in un magazzino di proprietà dell'avversario... un magazzino che nasconde parecchie sorprese. Il vostro compito è di impadronirvi del floppy disk di uno dei tanti terminali disseminati nel centro EDP. Prima di andarvene, però, dovete lasciare un regalino per i vostri inseguitori: una bomba ad orologeria. È dunque chiaro che non avrete molto tempo per mettervi in salvo!

Il gioco comprende 118 schermi diversi, distribuiti sui quattro piani del magazzino: il magazzino propriamente detto, il centro EDP e due piani di intricati sotterranei. Questi ultimi sono piuttosto simili, e questo può essere un problema per chi non ha l'abitudine di prepararsi una mappa della via di scampo più favorevole.

Nel corso delle vostre avventure, vi imbatte-terete casualmente in tutte le armi che un Ninja degno di questo nome può desiderare — ma ne potrete prendere solo una per volta e, una volta usatala, dovrete cercarvene un'altra. Vi aggiudicherete dei punti uccidendo le guardie con le armi o con le arti marziali, ma i vostri veri avversari sono il tempo... e la necessità di uscire dal magazzino col floppy disk rubato prima che la miccia finisca di bruciare.

Nel complesso, il gioco è appassionante e

molto divertente. I livelli di difficoltà sono nove, ma al livello più facile ci si può impraticare della struttura del gioco e prepararsi alle dure prove dei livelli superiori. **Saboteur** ha il pregio di riunire in sé una buona grafica e un solido soggetto.

1 — Questi aggeggi che sembrano cineprese sono in realtà cannoni laser che vi colpiranno mortalmente se affrontate con esitazione la vostra missione.

2 — Questo riquadro vi dice quanto tempo vi rimane per trovare il dischetto e poi quanto tempo vi resta per scappare. Il vostro limite di tempo varia a seconda del livello di difficoltà prescelto.



3 - Questo riquadro indica la vostra energia vitale: se diventa azzurro, siete morti! Restate immobili per un po' e riprenderete le forze - ma tenete d'occhio l'orologio nonché le guardie e i cani eventualmente nelle vicinanze.

4 - Da bravi sicari, qui potrete vedere quanto vi frutta ogni uccisione: uccidendo una guardia con un'arma guadagnerete 100 dollari, ma facendo la stessa cosa con qualche calcio alla Bruce Lee guadagnerete invece 500 dollari.

5 - Qui appare l'arma che impugnate (pugnale, granata, pezzo di tubo, shuriken ecc.): non importa che tipo di arma usate per uccidere le guardie, tanto funzionano tutte benissimo!

6 - Le guardie avversarie non solo sono munite di una quantità inesauribile d'armi, ma sono anche esperte di kung fu. Meglio disfarsene il più rapidamente possibile.

7 - Il Ninja è in grado di arrampicarsi sulle scalette, e questo gli viene molto utile, dato che gli avversari pattugliano solo le superfici piane. Tuttavia, quando si è sulle scalette il livello d'energia non sale, e non si sa mai se uno dei difensori del magazzino può attaccarvi.

8 - Attenti a questo riquadro, in cui apparirà l'immagine di un'arma quando le sarete vicini. Spesso però andrete di fretta e non vi accorgete d'essere vicini all'arma più importante, la bomba che vi serve per far saltare in aria il magazzino. Per prendere oppure scambiare un'arma occorre premere il pulsante di fuoco.

9 - Come protagonisti di questa vicenda, siete in grado di arrampicarvi, di saltare, di dare calci e pugni e di lanciare le armi con precisione sorprendente. Niente male per dei principianti!

10 - Ai livelli più facili, tutte le porte del magazzino sono aperte, ma passando ai livelli più ardui scoprirete che certe porte si aprono soltanto usando i terminali.

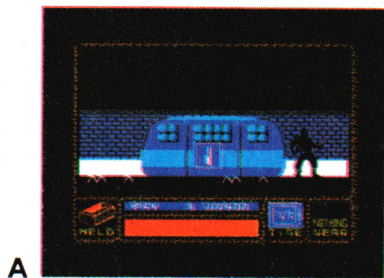
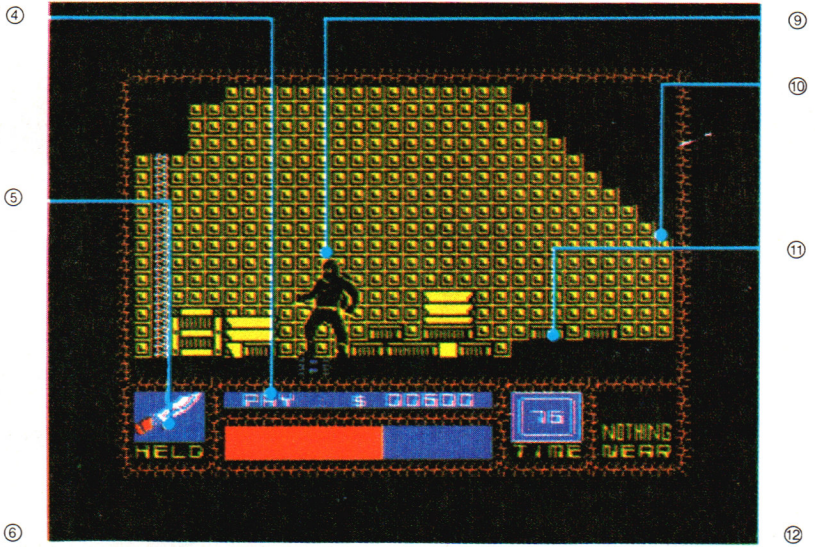
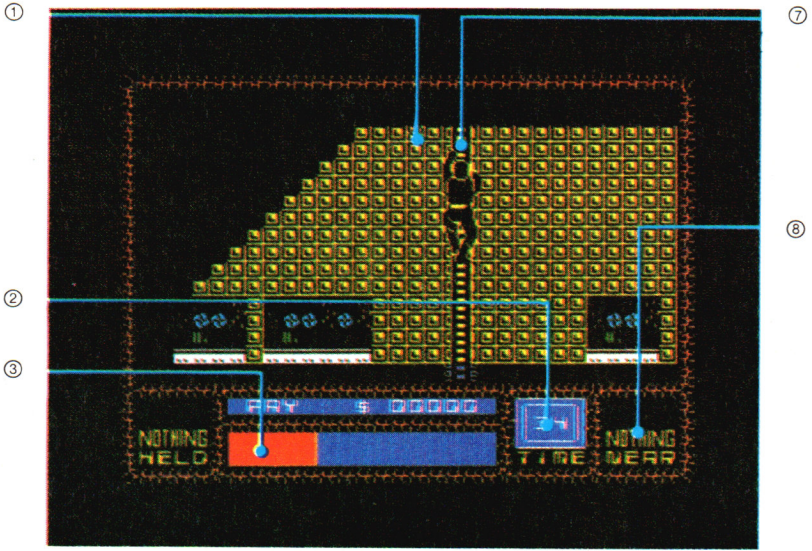
11 - Il Ninja salta con disinvoltura giù dai sopralzi e dentro i buchi del pavimento... solo che non si sa mai in che guaio ci si va a cacciare.

12 - Sparando e appiattendosi allo stesso tempo è possibile uccidere i cani... ma i programmatori non approvano, e infatti per questa vile azione non vi concederanno neanche un soldo. Però vivrete più a lungo...

A - Si viaggia tra le varie zone di gioco a bordo di una navetta che somiglia a quelle usate negli aeroporti più moderni. Il Ninja deve solo salire a bordo, e si parte. E non passano neanche a chiedervi il biglietto!
B - I sotterranei sono oscuri e sinistri, specie quando una guardia o un cane sbucano dal buio e vi balzano addosso animati da cattive intenzioni. Se intendete farvi una mappa delle zone più critiche di **Saboteur**, non sarebbe una cattiva idea cominciare con i sotterranei.

Cristina Barigazzi





**QUESTO
MESE IN
EDICOLA**



**IMMAGNIFICI
ISETTE**

PER IL CBM 64 N. 14 - in edicola il 2 giugno

PLAYGAMES

INTERNATIONAL

TOP

**PER IL CBM 64
N. 11 - in edicola
il 12 giugno**



**PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K
N. 23 - in edicola il 12 giugno**

**nel numero di luglio
un'altra T-Shirt per i nostri lettori**



● LA BOTTEGA DEL CHIPO ●

In questa rubrica intendiamo pubblicare tutti quegli annunci che i nostri lettori ci manderanno per scambiarsi programmi o hardware gratis o a pagamento. Special Playgames ovviamente non risponde della veridicità di quanto affermato da chi ci scrive e invita tutti i lettori a utilizzare per le proprie inserzioni il tagliando che pubblichiamo nella rivista.

● Vendo programmi per CBM 64 solo su cassetta, oltre 1000, fra cui: Ballblazer, Rambo 2, Beach Head 2, Kung-Fu master, Black wyche, Frank Bruno's Boxe, Daley Thompson's, Decathlon, Frankie, Blade Runner.

Marco Settembrini - Via Vigorelli, 2 - 20090 Segrate (MI) - Tel. 2141901

● Vendo e scambio giochi per Commodore 64 come: Tour de France, Beach Head II, Winter Games, Summer Games I e II, a L. 2000 cadauno. Richiedere e inviare lista, vasta scelta. P.S. minimo 5 giochi.

Sasso Mario - Via Roma, 80 - 18039 Centimiglia (IM) - Tel. 0184/355483

● Importantissimo! nuovo Program Club, che gira su C.64 e ZX Spectrum, cerca soci. Per informazioni rivolgersi a:

Federico - Via Cariana - Roma - Tel. 8443000 il mercoledì, ore 16,30-18,30 (solo soci romani)

● Scambio e dupplicio programmi per C.64, tra cui: Ghostbuster, Pole Position, Impossible Mission, Beach Head, Swash, Marines, Kung Fu, ecc. Massima serietà.

Emiliano Memelli - Via Gebala, 75 - Soresina (CR) - Tel. 0374/40095

● Vendiamo favolosi giochi per CBM 64 come: Kung Fu Master, Rambo, Zorro, Superman, Yaba Daba Dou ed altri fantastici giochi. Costo: da L. 1000 a L. 5000

Leone Adamo - Via Dietro le Mura, 41 - Spoltore (PE) - Tel. 085/207549

● Vendo programmi per C.64 delle migliori marche. Alcuni titoli: Rambo, Summer Games II, Frankie, Commando, Zorro, The Way of Exploding Fist, Kung Fu Master, V8, Punch out, Strp poker I e II.

Gilberti Michele - Viale Pio XI, 11/ C - Molfetta (BA) - Tel. 080/947485

● Vendo giochi per C.64 a sole L. 500, tra cui: Ghostbusters, Mario Bros, Giungla nera, Tarzan, ecc. Inviare una cassetta per la registrazione dei giochi a:

Nicola Molin - Via S. Mauro, 131 - Burano (VE) - Tel. 041/730787

● Vendo giochi per CBM 64 di grafica eccezionale, come: Karateka, Los Angeles 84, Strip Poker 1 e 2, Summer Games 1 e 2, Spectrum 48K e altri. Inoltre cerco: Dragon's liar a prezzo ragionevole. I prezzi vanno da L. 500 a L. 5000

Tricarico Leonardo - Via Papa Giovanni XXIII? 5 - Cassina De' Pecchi (MI) - Tel. 9529687

● Cerco giochi per CBM 64: Match Point, Indiana Jones, Karate Champ, Rocky, H.E.R.O., Beach Head 1 e 2, Pitfall 1 e 2, Spy Hunter, Lupin III, Spectrum Simulator, Coppa Davis. Telefonare dopo le ore 16.00 a: Giovanni De Simone - V.le P. Togliatti, 1473 - Roma - Tel. 06/4574423

● Vendo ultime novità per Commodore 64, tra cui: Zorro, Frank Bruno's Boxing, Pit Stop II, Spy vs Spy, Superman, La strega, Kung Fu Master, Rambo II.

Di Rienzo Giordano - Via Aldo Moro, 13 - Rho (MI) - Tel. 9301803

● Vendo, per CBM 64, software dalla ottima grafica come: Summer Games I e II, Winter Games, Beach Head II, Koala Painter, Bambuster, Paperino, Quarter Back, Spy vs Spy I e II, Frank Bruno's Boxing, Who Dares Wind I e II, Missione Impossible, Pit fall II? Cauldrun, Entombed, Speed King, Tour de France, Hulk, Ghostbusters, World Cup II e molti altri a L. 3500 (compresa cassetta). Massima serietà. Telefonare ore pasti serali (ore 20.30-22.00)

Paolo Rocca - Via Val Trompia, 4 - Milano - Tel. 02/3554021

● Vendo, compro, scambio gio-

chi per C.64. Posseggo i più famosi giochi, da Ghostbusters a Impossible Mission, da Zaxxon a Raid over Moscow, da Decathlon a Summer Games. Contiamo più di 500 nomi nel nostro archivio. I prezzi vanno da L. 500 a L. 3000. Annuncio sempre valido.

Luigi Palma - Reali di Bulgaria, 10 - Mesagne (Brindisi) - Tel. 0831/731408

● Vendo giochi per C.64 su cassetta: Rambo, Space Ace, Summer Games II, Winter Games, Beach Head II? Spy vs Spy I e II, Raid over Moscow, Hyper Sports, Gremlins, Mario Bros, A view to Kill, Frankie goes to Hollywood, H.E.R.O. a prezzo modico.

Tarable Mario - Via Vittorio Emanuele, 6 - Alba (CN) - Tel. 0173/42214

● Vuoi giochi nuovissimi per il Commodore 64 come: Kung Fu Master, Superman, Archon III, Rambo II, Impossible Mission II, Hell's Gate, Zorro, The Last V8, Terror's Castle 1 e 2 Nexus. Questi ed altri 1000 videogames su cassetta li scambio con te purché tu abbia bei giochi nuovi su cassetta. Offro e richiedo massima serietà.

Antonio Lamberti - Via Indipendenza, 27 - 84100 Salerno - Tel. 089/225847

● Vendo e cambio oltre 300 giochi ed utilities per CBM 64, tra cui: Ghostbuster, Beach Head, Solo Flight, Trains 64, Rocky, Winter Games, Spectrum Simulator 16K. Telefonare o scrivere a: Salvatore Pugliese - Via F. Renella, 118 - Caserta - Tel. 0823/325265

● Vendo fantastici videogames, come Karate, Kung Fu, Summer Games II, tastiera elettronica e tantissimi altri. A chiunque mi invii cassetta per registrarci il prezzo è di L. 2500 (minimo due giochi)

Diego De Franciscis - Martiri della

LA BOTTEGA DEL CHIPO

Libertà, 2 - Cava dei Tirreni - Tel. 467482

● Vendo cassetta per Commodore 64 con turno, tra cui: Pole position, Popeye, Zaxxon, Pit stop, Baseball, Falcon Patrol II, Q* Bert, ecc. Cerco: Daley Thompson's Desathlon.

Scaffidi Tonino - Via Mazzini, 64 - 98063 Gioiosa Marea (ME) - Tel. 0941/301305

● Comprò per un prezzo massimo di L. 1500 il gioco del calcio con falli, rigori e punizioni per CBM 64 (prego massima serietà). David Miotto - Via Luigi Cadorna - S. Donà di Piave (VE) - Tel. 0421/42734

● Carissimi amici computerizzati, se avete un CBM 64, un Vic 20 oppure un Apple II, allora scrivete o telefonate (ore pasti) al F.R.M. Computer Club, che è disposto a cambiare o comperare i programmi.

F.R.M. Computer Club - Via A. Moro, 8 (III strada) - Taglio di Po (RO) - Tel. 0426/660511

● Vendo qualsiasi tipo di gioco per Commodore 64, ne possiedo più di 500. I giochi che vendo sono disponibili su disco o cassetta al prezzo di L. 2000 l'uno, escluso il dischetto o la cassetta.

Vendo inoltre copiatori di ogni genere a L. 3000 l'uno.

Cerco ragazzi con cui possa scambiare alcuni giochi. Telefonare ore pasti, max serietà.

Aggazzi Andrea - Via Monsio Polvara, 1 - 22053 Lecco (CO) - Tel. 0341/364533

● Vendo-scambio oltre 600 programmi per Commodore 64 solo su cassetta. Alcuni titoli: Exploding Fist I e II, Raid on Bungeling Bay, Staff of Karnath, Entombed, Mario Bros, Hypersport, Jet Set Willy, Strip Poker, Shadowfire, Combat Lynx, F15 Strike Eagle, Simon's Basic, Simon's Compiler, Super Turbo, Koala. Aspetto le vostre liste per scambi. Prezzi di L. 1000 cad.

Arrivi settimanali.

Oreste Sorace - Via Pizzicari - 98050 Terme Vigliatore (ME) - Tel. 090/9781661

● Vendo giochi per ZX Spectrum a L. 1500 tra i quali: Rambo, Basket, Roller Ball, Commando, Winter Sport, Saboteur e tutte le altre novità. Vendo anche chiavi

per duplicare programmi anche velocizzati. Telefonare a:

Marco Dario - Via Transalpina - 34170 Gorizia - Tel. 0481/81887

● Vendo corredato di tutti gli accessori di scatolazione + registratore a cassette + joystick analogica + vari videogames, tutto al fantasmagorico prezzo di L. 250.000.

Preferibilmente telefonare dalle ore 14 in poi a:

Mendola Mauro - Via Donizzetti, 26 - Olbia (SS) - Tel. 0789/91900

● Vendo più di 600 giochi per Commodore 64 su cassetta o su disco, tra cui tutte le ultimissime novità come: Frank Bruno's Boxing, Winter Games, Hyper Sport, Beach Head II, The Exploding Fist, ecc. al prezzo massimo di L. 6000. Telefonatemi o scrivete mi. Massimiliano Baccetti - Via Alesandria, 5 - 63040 Folignano (AP) - Tel. 0736/492571

● Comprò-cerco su cassetta per CBM 64/ Gi-Joe I e II, Winter Games, Summer Games III, Beach Head II, The Way of Exploding Fist II, Mario Bros II, Rambo. Telefonatemi al più presto (ore pasti)

Badii Roberto - Via R. Bonghi, 34 - Roma - Tel. 735149

● Vendo o scambio centinaia di programmi per il CBM 64: Summer Games 1 e 2, Winter Games in italiano, G Turbo, Simon's Games, Boxing Super 3D, The Way of the..., cerco Spectrum Simulator 48K.

Mauro Christian - Via Cassio P.se, 4/2 - 43100 Parma - Tel. 0521/42771

● Scambio giochi per CBM 64, dispongo delle ultimissime novità come: Tour de France, Commando, Winter Games, Frenk Bruno's Boxing, ecc.

Inviare vostre liste a:

Stoppioni Gianni - Via Massetana, 66 - Rosia (Siena)

● Vendo giochi per C.64 a L. 5000 cad. Ne possiedo circa 1500 tra cui: Frankie Bruno's Boxing, Karateka, Winter Games, Commando I e II, Exploding Fist, Frankie goes to Hollywood, etc. Diego Radicati - Via Guerra, 130 - Perugia - Tel. 075/751911

● Vendo e scambio giochi per il CBM 64 a L. 5000 l'uno come: Frankie goes to Hollywood,

Gremlins, Strip poker I, II, III, IV, Mad Doctor, Roller Ball, Frank Bruno's Boxing, Rambo II, Who dares wins II, Commando, ed altri (telefonare ore pasti 14,30)

Ciavarolo Dino - Via del Casale Lumbroso, 165 - Roma - Tel. 06/6900489

● Comprò-cerco per CBM 64 a prezzo ragionevole su disco e cassetta fantastici game e utility tipo: Beach Head, Gremlins, Rocky Horror Show, Theatre Europe, e altre nuove proposte. Massima serietà precisione.

Salvatore Loizzo - Via A. Costa, 4 - Rende (CS) - Tel. 0984/644228

● Eccezionale! Vendo per CBM 64-128, ma solo su cassetta il gioco "Hulk". Vendo moltissimi programmi e più di 500 eccezionali giochi come: Commando 1, 2, 3, Rambo, Who Dares Wins 1, 2, 3, Summer Game II, Boxe 1, 2, 3, Spy vs Spy 1, 2 e molti altri a prezzi di occasione.

Bacchiaga Riccardo - C. Traiano, 72 - Torino - Tel. 616174

● Vendo/scambio centinaia di programmi per CBM 64, tra cui: Summer Games I-II, Decathlon I-II-III, Way of Exploding Fist, Karateka, Bruce Lee, Spy Hunter, Boxe Ocean, Baseball Imagine, Football Americano, Alice, Pape-rino, Calceito parlante, Calcio replay, Winter Games, Ghostbusters, Spy vs Spy I-II, Pit Stop I-II, Raid over Moscow, Tapper, Missione impossibile, Chiller, Korea, ecc. Posseggo anche molte utility e simulatori di volo come: Fly simulator I-II, Solo Flight, F15 Strije Eagle, Battaglia d'Inghilterra, Night Mission, ecc.

Prezzi modici. Scrivere o telefonare (ore pasti) per lista completa. Massima serietà.

Russo Pasquale - Via G. Garibaldi, 9 - Capua (Caserta) - Tel. 0823/963501

● Comprò giochi per lo ZX Spectrum 48K, tra i quali: Match point, American Football, Boxe (con 8 avversari diversi), Baseball, Golf.

Ognuno sono disposto a pagarlo fino a L. 5000.

D'Imperio Gianluca - Via Divisione Siena, 23 - Napoli - Tel. 7622396

● Vendo (solo zona Parma) giochi per CBM 64, quali: Wimble-

LA BOTTEGA DEL CHIP

don, Baseball, Calcio Replay, Pac Man, Strip Poker; Adventure quali: Solara Sibilla, La foresta del fatto, Cavol planet, ecc. e ancora: Track & Field, Olimpiadi I e II, Franco, Pit Stop I e II, sistema solare a L. 1500 cad., lista completa. Federico Silvi - Str. Naviglia, 28 Vicopò - 43026 S. Lazzaro (PR) - Tel. 0521/772711

● Vendo giochi per: CBM 64, Vic 20 inesp. 3, 8, 16K. Spectrum 16/48, C.16, e Texas TI 99/4A. a L. 1500 cad.; minimo 4 giochi + costo cassetta, solo zona Torino e Rivoli.

Paolo Lari - C.so IV Novembre, 13 - 10090 Cascine Vico - Tel. 9591343

● Vendo e Scambio più di 1000 giochi tra cui Il Wayof the Exploding Firt, Mission Impossible II e I, School Daze e tanti bellissimi giochi. Telefonare ore pasti. Annuncio sempre valido. Davide Baldisera - Via P. Bembo - 47031 Serravalle RSM - Tel. 900247

● Vendo interfaccia per registrare qualsiasi programma (per CBM 64) Protetto. Massima fedel-

tà nelle riproduzioni.

Glorioso Giovanni - Via F.sco P. Perez, 212 - Palermo - Tel. 091/284597-6284692

● Possiedo ca. 400 programmi (giochi e utilites). Richiedeteci la lista, vendo o scambio (per Spectrum).

Costa Massimiliano - Via San Salvatore, 11 - Castellinaldo (12050) - Tel. 0173-65571

● Vendo cassette per ZX spectrum 16/48 a lire 10.000 contenenti ben 20 giochi. Vendo anche 4 chiavi per duplicare ogni tipo di programma protetto. Scrivere o telefonare per eventuali informazioni.

Marco Dario - Via P. Transalpina, 2 - 34170 Gorizia - Tel. 0481/81887

● Comprò cassette X ZX Spectrum (42 K): Baseball, Zaxxon, Basket, Bruce Lee, Horror, Iotball Menager, e altri giochi (avventurosi, guerra sport) su nostro a L. 2.000 cad. anche in blucco. Telefonare ore 20.

Rossini Omor - Via Fantoni, 5 - Cissano Bergamasco (BG) - Tel. 035/782227

● Cerco per spectrum 48 Kram Alien 8, Jet Set Willi, Pit Fall II, Gostbuster. Scambiabili con Knight Lore, Piyamarama, Pisiotron, Chequered Flag, Everione's wall, Spy Hunter, Match Day ecc. Telefonare o scrivere a:

Stefano Pennisi - Corso Savoia 49 - Acireale (CT) - Tel. 601287

● Il club Spectromania offre 15 programmi a coloro i quali si iscriveranno annualmente con solo lire 5.000. Gratis, software come Zaxxon e Spiderman. Cosa aspettate!!!

Club Spectromania - Via delle Romite, 8 - 50124 Galluzzo (FI) - Tel. 055/2048905

● Possessori di ZX spectrum per scambio programmi, possibilmente di udine o provincia, cerco in particolare: Match Day, Mactch Point, River Raid, Pitfall II, American Football, Ghostbusters e il pugilato con 8 avversari.

Alessandro de La Palme - Via Ciro di Pers n. 11 - Udine - Tel. 0432/21407

● Hei tu, Sinclairista: vuoi avere il miglior software inglese per

Tagliando da compilare e spedire in busta
alla redazione di Playgames e Special
Playgames presso Società Edizioni
Internazionali, Via Ausonio 26 - 20123 Milano

(cancellare i settori che non interessano) SPECIAL PLAYGAMES N. 19

VENDO

COMPRO

CERCO

TROVO

Nome

Indirizzo

Città

Telefono

Anni

spectrum (Rambo, Winter Games, etc.) a prezzi stracciati se mi? Allora telefona al numero scritto sotto e riceverai i giochi men che non si dica!!

Stumpo Angelo - Via M. Gran Sa-
so n. 51 - Cinisello B. (MI) Tel. 02/
6174351

● Cambio o vendo per ZX 48
Critical Mass, Wis Basketball, 1
Na Nog, Sherlock, Hobbit, Night
hade, Exploding First, Mathc Da
Mathe Point, Monty on the ru
Pole Position. Solo zona Verona
Tevoi Massimiliano - V.le Spolv
rini, 37 - Verona - Tel. 045/5293

● Vendo o Scambio giochi p
ZX Spectrum 48 K a prezzi conv
nienti. Commando, Rambo, Eli
Winter Games, Lord of the Rir
Findeers Keepers, Karate St
fing, Rugby ecc. (max serietà)
Gianluca Porzio - Via Canzone
Piave, 15 - 00143 Roma - Tel. 0
5017631

● Dispongo ultime novità su n
stro che vendo e scambio alcu
esempi: Rambo, Winter Game
Commando Frank Bruno B
(versione completa) Rocky, H
rorsh Ow, Skool Daze, Beac
Head II, A View to a Kill, Ghe
Blaster, Tour de France, Hy
Sport, Exploding fist Karatè, S
brewulf, Hacker, Black Wyche
Nole Domenico - Via Appia 21/
Potenza - Tel. 37265

● Vendo software X CBM 64,
vità in anteprima tipo: Kung
Master, Yie ac Kung Fu, Zo
Rambo, Wargames (cole
Diskmarker V33, Silent Serv
Trasformer, Desert Fox, The
V8. E moltissimi altri, garant
prezzi contenutissimi.
Maurizio Porzionato - Via A.
gadro, 22 - 13010 Quaregna (C
Tel. 015/94751

● Snoopy Computer Club
de numerosi (circa 2000) c
per spectrum 48K. Richied
lista inviando L. 550 per s
postali a: Scc c/o Bizzarri C
Bizzarri, 8 - Montecavallo
Tel. 0522/886557

● Giochi per CBM 64. Po
circa 600 giochi e prog
protetti o col turbo tape p
inviare L. 500. Inoltre
(Summer Game I e II,
Head, Hulk, Rocky 3, Spy
Telefonare ore 16,30-19,00
Domenico - Via Trivio Mar
Boscoreale (NA) - Tel. 85

**SPECIAL
PLAYGAMES**

**SPECIAL
PLAYGAMES**

**SPECIAL
PLAYGAMES**

**SPECIAL
PLAYGAMES**

RITAGLIA
 LUNGO
 IL BORDO
 SEGNA TO
 IN NERO
 E PIEGA
 SEGUENDO
 IL TRATTEGGIO
 INDICATO

PERSONALIZZA
 LA CASSETTA
 SCRIVENDO
 IL TUO NOME

PROGRAMMI
 PER CBM 64 E SPECTRUM 48K

19 SPECIAL PLAYGAMES

**SPECIAL
 PLAYGAMES**

19

SU QUESTA CASSETTA

LATO A / CBM 64

1	FLAGS	00	00	00
2	TROUBLE LAND	105	00	00
3	PLIGHT	155	00	00
4	BOMBERS	232	00	00
5	ACCHIAPPA FARFALLE		00	00
6	XX		00	00
7	BIONIC		00	00

LATO B / SPECTRUM 48K

1	BOWL	00	00	00
2	GEORGE TO GREAT PARTY	00	00	00
3	VIRAGO	00	00	00
4	BLASTIN	00	00	00
5	FOOTBALL	00	00	00
6	BOMBER	00	00	00
7	COMMANDOS	00	00	00

**QUESTA CASSETTA
 È DI**

NOME _____

COGNOME _____

VIA _____

N. _____

CITTA _____

ANNOTAZIONI

